sì!
no!
Kinder®
KHi SONO?

## IL TEMA DEL GIOCO

UNA DIVERTENTE SFIDA PER SCOPRIRE LA PROPRIA "MISTERIOSA" IDENTITÀ, UTILIZZANDO LE DOMANDE PIÙ GIUSTE E SFRUTTANDO INTUIZIONE E TANTA FANTASIA!...SARÀ SORPRENDENTE!

## LA DINAMICA DEL GIOCO

A TURNO, UN GIOCATORE INDOSSA LA VISIERA PORTA-CARTA, NELLA CUI TASCA VIENE INSERITA UNA CARTA "MISTERIOSA", SULLA QUALE GLI ALTRI GIOCATORI HANNO SCRITTO O DISEGNATO UN PERSONAGGIO O UN OGGETTO. IL GIOCATORE CHE INDOSSA LA VISIERA PORTA-CARTA DOVRÀ INDOVINARE IL PERSONAGGIO O L'OGGETTO, FACENDO VARIE DOMANDE, ALLE QUALI GLI ALTRI GIOCATORI POTRANNO RISPONDERE SOLO "SÌ" OPPURE "NO".
VINCE CHI INDOVINA LA PROPRIA CARTA IN MINOR TEMPO O CHI NE INDOVINA DI PIÙ IN UN TEMPO STABILITO.

## GLI ELEMENTI DEL GIOCO

> LE CARTE (STAMPABILI E RITAGLIABILI) SU CUI SCRIVERE O DISEGNARE IL PERSONAGGIO O L'OGGETTO DA INDOVINARE.

> UNA VISIERA PORTA-CARTA (STAMPABILE, RITAGLIABILE E MONTABILE)
NELLA CUI TASCA FRONTALE SI INSERISCE LA CARTA CON LA PAROLA O IL DISEGNO DA INDOVINARE.

>> IN ALTERNATIVA ALLA VISIERA SI PUÒ UTILIZZARE UN BERRETTO, INSERENDO LA CARTA NEL RISVOLTO SULLA FRONTE.

io SONO...
kinder
no!
Sì!
Sì!
kinder
io SONO...
LA MAESTRA
io SONO...

# KHI SONO?

STAMPA, RITAGLIA, SCRIVI E GIOCA

(SE PUOI, STAMPA O INCOLLA SU CARTONCINO)

**RITAGLIA** LUNGO LE LINEE CONTINUE

**RITAGLIA** LE CARTE E **SCRIVI** NELLO SPAZIO BIANCO IL NOME DI UN PERSONAGGIO O DI UN OGGETTO (OPPURE DISEGNALO). UN GIOCATORE A TURNO **INDOSSA LA VISIERA** IN CUI VIENE INSERITA UNA DELLE CARTE E DEVE **INDOVINARE** COSA CI SIA SCRITTO O DISEGNATO SOPRA, **FACENDO DOMANDE** AGLI ALTRI GIOCATORI, CHE POSSONO RISPONDERE SOLO "SÌ" OPPURE "NO". **VINCE** IL GIOCATORE CHE INDOVINA LA SUA CARTA IN MENO TEMPO.

io SONO...

io SONO...

io SONO...

io SONO...

# KHI SONO?

STAMPA, RITAGLIA, INCOLLA E GIOCA

(SE PUOI, STAMPA O INCOLLA SU CARTONCINO)

**RITAGLIA** LUNGO LE LINEE CONTINUE

**PIEGA** LUNGO LE LINEE TRATTEGGIATE

**INCOLLA** NELLE ZONE DI COLORE GRIGIO

**VISIERA PORTA-CARTA >>**
**PIEGA IN AVANTI** LA PARTE CON LE LETTERE **A** E **B** (*TASCA FRONTALE**) E **PIEGA INDIETRO** LE PARTI **C** E **D**.
**INCOLLA** NELLE ZONE DI COLORE GRIGIO, SOVRAPPONENDO LE PARTI CON LA STESSA LETTERA (**A** CON **A**, **B** CON **B**, **C** CON **C**, **D** CON **D**).
CON COLLA O NASTRO ADESIVO O PINZATRICE **UNISCI** LE 2 STRISCETTE (**X**), IN BASE ALLA MISURA DELLA TESTA DEL GIOCATORE.
**INSERISCI** LA CARTA NELLA *TASCA FRONTALE** DELLA VISIERA.